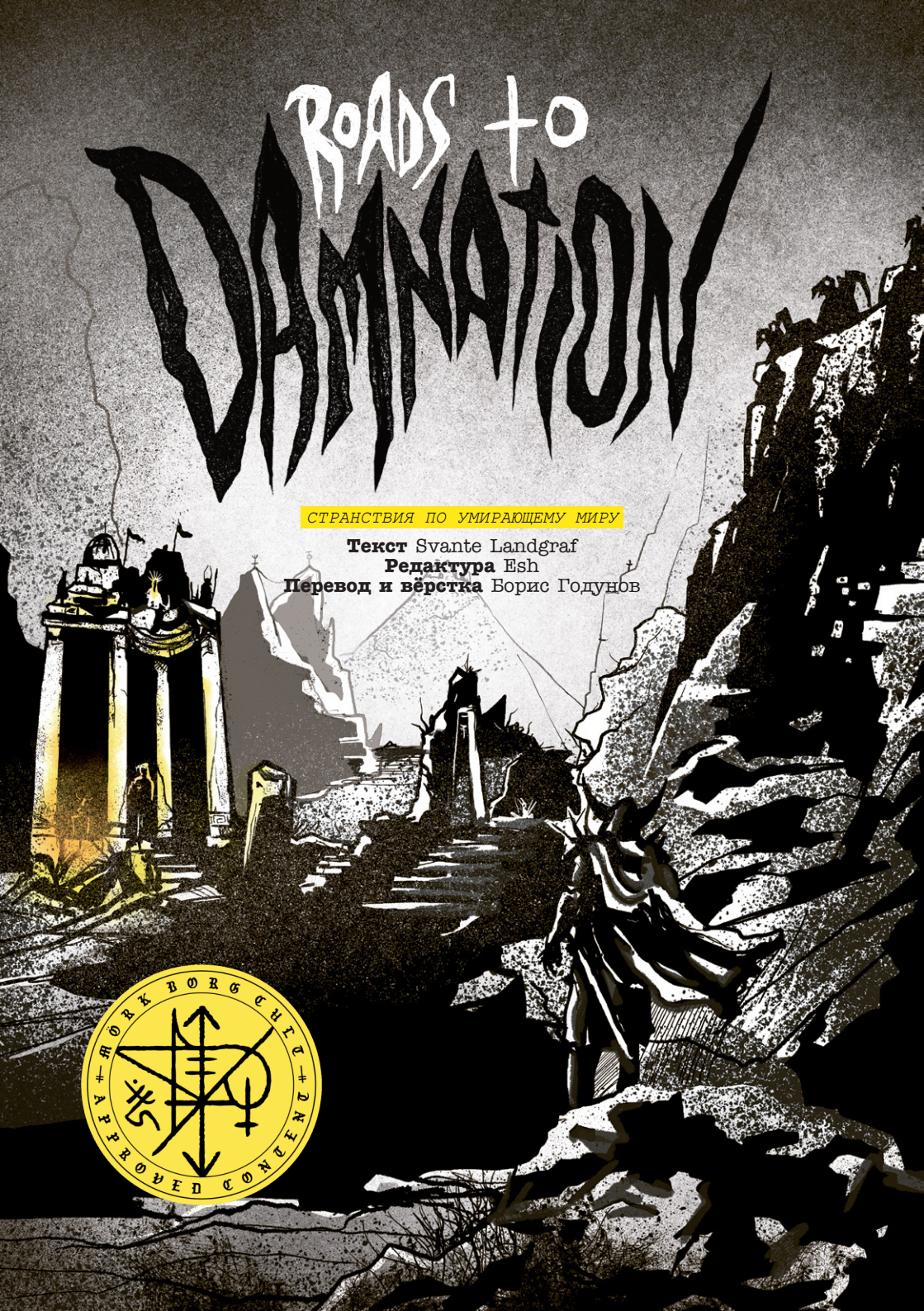
Roads to Damnation

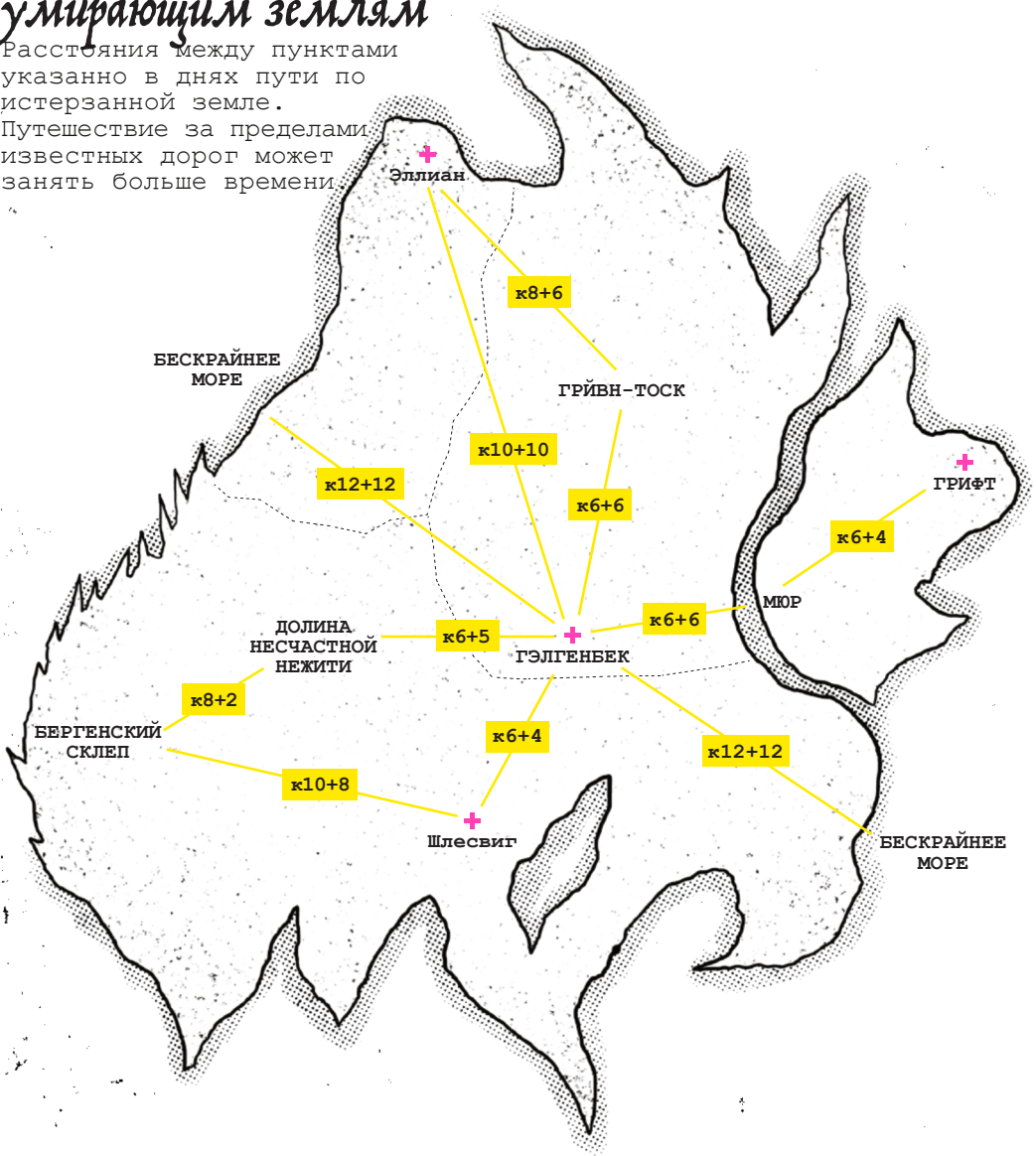
СТРАНСТВИЯ ПО УМИРАЮЩЕМУ МИРУ

Текст Svante Landgraf
Редактура Esh
Перевод и вёрстка Борис Годунов



Путешествие по умирающим землям

Расстояния между пунктами указанно в днях пути по истерзанной земле. Путешествие за пределами известных дорог может занять больше времени.



Если вы хотите, чтобы **мир был меньше,** разделите статичный модификатор на 2 и уменьшите размер кубика на один размер. Для более крупного-удвойте все.

Если **погода в этот день необычайно плоха,** путешествие может замедлиться, поэтому требуется два дня, чтобы преодолеть путь что обычно занял бы один день.

Дорожный список

- Следите за **провиантом и водой** (снаряжение, стр. 25).
- Не забывайте каждый день бросать по **календарю Нечрубеля.**
- Определите **погоду**(внутренняя обложка) и повторите бросок, когда она вам наскучит или когда таблица событий в дороге скажет вам об этом.
- **Информация в таблице указания в скобках** – это вещи, которые на первый взгляд не ясны игрокам.

На что похожа дорога? (к8)

1 Почти забытая **грунтовая дорога**.

2 **Узкая колея для повозок**, используемая фермерами.

3 **Звериная тропа** или дорога проторенная свирепыми монстрами.

4-5 Некогда благоустроенная **торговая дорога**, ныне пришедшая в запустение.

6-7 **Широко используемая дорога.**

8 **Мощеная дорога**, время от времени патрулируемая королевскими солдатами.

События в дороге. **Бросайте раз в день (к20):**

*Когда вы повторно выбросите результат, написанный **иным шрифтом**, зачеркните текст и напишите что-нибудь ещё, придуманное вами самим.*

1-3	**Ничего особенного не происходит.** Серые будни.	13	*Похоронная процессия беззубых крестьян, несущих очень большой гроб. (Гигант внутри мертв, но видит сны).*
4	**Погода портится** (погода в целом не меняется, но становится более суровой). Сегодня вы не продвинулись ни на шаг в своём путешествии.	14	**Жалкие фермеры** на пути к рынку.
5-6	**Погода меняется.** Бросьте по таблице погоды (внутренняя сторона обложки).	15	**1к6+1 работорговцев**, ведущих 2к6 рабов, наполовину забитых до полусмерти, наполовину только что пойманных.
7-8	**Дорога разветвляется**, указатели неразборчивы. Повторите бросок, на что похожа эта дорога.	16	**Пара наемников** и их охрана 1к8. (Все заражены мозговым паразитом.)
9	**1к6 порций пищи или воды портятся.**	17	*Через дорогу происходит битва, между бандой освежеванных культистов и племенем землерождённых.*
10	*На обочине дороги возвышается монастырь. Вы слышите песнопения доносящиеся изнутри. (Монахи и монахини - культисты Нечрубеля).*	18	**Тролль Адна** устраивает на вас засаду (стр. 64).
11	*Развалины замка выделяются на фоне неба. (Он населён дикими воронами. В единственной уцелевшей башне поселился слепой алхимик).*	19	*Заброшенное кладбище у дороги. (В часовне есть перевернутый золотой крест стоимостью 50С. К8 зомби прячутся в склепе (стр. 65)).*
12	**Религиозная процессия** флагеляантов и отшельников. (Они желали узреть ЕГО, но сбились с пути).	20	**Два трупа** на обочине дороги (внутренняя сторона обложки).

Проведя день в поисках еды и воды (к6):

1 **Вы сбились с пути**, целый день уходит чтобы вернутся на дорогу.

2 **Вы находите к6+1 съестных припасов** и воды, но один из рационов оказывается испорченным делая вас больным на 6 часов после употребления. *Хладнокрдвие PC12* чтобы получить предупреждение об этом.

3 **Вы находите к6+3** хороших съестных припасов и чистой воды.

4 **Вы выслеживаете дикого зверя.** Убив его, вы получите к8+2 пайков.

5-6 Вы найдете деревню, где сможете купить или добыть то, что вам нужно. **Бросьте таблицу деревень.**

Деревня (к6):

1 Заброшена, обыскав руины можно найти к6 рационов еды и воды.

2 Пораженная чумой, любой купленный здесь паек имеет шанс 2 из 6 будет испорчен.

3 Процветающий торговый пост, еда и вода в изобилии и дешевы.

4 Управляемая бандитами. Не хвастайтесь своим состоянием при торговле.

5 Главенствуют паучьи культисты. Никакой торговли с посторонними.

6 Населена каннибалами. Никакой воды на продажу, но куча еды.

Покинув дорогу, по прошествие половины дня, вы встречаете (к12):

1 **Окаменелый лес.**

2 **Древнее поле битвы** (полное поржавевших мечей и призраков(стр. 61)).

3 **Долина, усеянная костями** павших животных.

4 **Храм Божества до-человеческой эпохи,** поросший лишайником.

5 **Вход** в более глубокий подземный мир.

6 **Деревня людоедов.**

7 **Холмы, кишащие гоблинами**(стр. 58).

8 **Разрушенное аббатство.**(Охраняется гротеском(стр. 67). В склепе спрятан случайный оккультный артефакт (внутренняя сторона обложки)).

9 **Тыквенная грядка.** Тошнотворно сладковатый запах висит в воздухе. (Галлюциногенный смог. Ревностно оберегающие урожай фермеры собирают его по ночам.)

10 **Силуэт виверны** на фоне пурпурного вечернего неба(стр. 69).

11 **Часовая башня** с колокольней. (В её тени группа ведьм создают неживых троллей-гибридов).

12 **Необъятное болото.**(Опасно переходить. Правит огромная, раздутая, тварь с массой тентаклей, которая утверждает, что когда-то была королевской особой).

События на ночном привале (к12):

1-5 **Тихая ночь.** В кои-то веки.

6 **Дикий зверь** (лиса, росомаха, обезьяна) крадет к4 порции пищи. Игрок с самым высоким показателем *хладнокровия*(РС12), может попытаться предотвратить кражу.

7 Всех преследуют **извращенные сны о первой случайной встрече на следующий день** (бросьте сейчас).

8 Скрывающийся **трус** крадет предмет из мешков к3 персонажей игроков— прохождение проверки хладнокровия РС14, чтобы предотвратить кражу.

9 **Зеленая и ужасная луна** освещает лагерь. На следующий день у всех персонажей на одно знамение меньше.

10 Всем **снится** (к6):
1: черные звезды распадаются в глубинах умирающего космоса.
2: бесконечные заснеженные равнины.
3: готические склепы.
4: стерильные больницы будущего, которое никогда не наступит.
5: охота на дичь в первобытных лесах.
6: ярко-белое ничто.
На утро у каждого персонажа есть знамения к6-3 (отрицательная сумма уменьшает количество знамений).

11 Группа **слепых культистов-альбиносов** проходит мимо, тихо распевая жуткие гимны своей богине-аллигатору.

12 К4+2 **коробейников и их осел** медленно бредут освещая себе путь закопченными фонарями. (На самом деле они грабители и могут атаковать слабых персонажей).